



CONCURSO AGOSTO CULTURAL

NO FOLCLORE, ATRIBUTOS DA IDENTIDADE

“O patrimônio cultural de um povo é o maior atributo de sua identidade. É o legado que se herda, se aprende e se transmite para as gerações futuras”(Kesting et. al., 2016, p.199).

O **Folclore** pode ser conceituado como o conjunto de manifestações da cultura popular, que caracteriza a identidade social de um povo, retratado de forma coletiva ou individual, considerado pela Unesco como **Patrimônio Cultural Imaterial**, devendo ser preservado por todos. Sua própria nomenclatura, de origem inglesa, já determina o seu conceito: *Folk*, que significa povo; *Lore*, significa conhecimento, saber. Assim, conforme o autor que a criou (William John Thoms, em 1846), Folclore significa saber tradicional de um povo (SILVA,2020).

O patrimônio pode ser material ou imaterial. O patrimônio material é constituído de artefatos ou estruturas de valor para a sobrevivência das pessoas de um grupo. **Patrimônio imaterial** é o conjunto de manifestações populares de um povo, transmitido oral ou gestualmente, recriado e modificado ao longo do tempo. Assim é a Roda de Capoeira. Ela é uma manifestação cultural que integra o patrimônio imaterial de um grupo social de identidade quilombola. (KESTERING et al., 2016, p.200).(Grifos nossos).

O folclore brasileiro é composto de uma junção de costumes e tradições de origem européia, com foco na cultura portuguesa, e de origem indígena e africana. Naturalmente, muitas regiões do Brasil apresentam suas especificidades quanto à formação dos elementos que constituem o folclore. No Nordeste brasileiro, o bioma Caatinga, por exemplo, apresenta uma riqueza de danças, festas, lendas, jogos, artesanatos, brincadeiras, comidas e personagens que enaltecem a identidade e o senso de pertencimento, proporcionando uma maior autoestima ao povo dessa região (PROJETO CAATINGA, 2016).

O município de Sobradinho-BA apresenta diversas manifestações folclóricas que compõem a formação da identidade dos seus munícipes: a) **danças** como Roda de São Gonçalo, Samba de Veio, Reisado, Capoeira, Saga do Vaqueiro, Xaxado, Quadrilhas; b) **brincadeiras** como soltar pipa, bolas de gude, pião, esconde-esconde, pega-pega; c) **festas** do Vaqueiro, São João e Quermesse de São Francisco de Assis; d) **competições** como corrida de argolinha; e) **lendas**; f) **cantigas de roda** como Ciranda, Da abóbora faz melão, e **cantigas de ninar**; g) **linguagem folclórica** como Literatura de Cordel, adivinhações, anedotas, provérbios, parlendas, trava-línguas; h) **músicas folclóricas** como: O cravo e a rosa, Marcha soldado, Alecrim, Se essa rua fosse minha, Escravos de Jó, Fui ao Tororó, Marinheiro só, Meu limão meu limoeiro, A barata diz que tem, Peixe vivo, A canoa virou, Boi da cara preta, Capelinha de melão; e muitas outras que contribuem para riqueza cultural do seu povo.

O Dia do Folclore no Brasil passou a ser comemorado a partir do dia 22 de agosto de 1965, através de um Decreto do presidente Castello Branco, com o fim de incentivar estudos nessa área e garantir a preservação do patrimônio folclórico do Brasil (SILVA, 2019). Nesse sentido, a Secretaria Municipal de Educação (SME) de Sobradinho/BA, imbuída do senso de pertencimento construído e



SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO

EDUCAÇÃO: NA DIVERSIDADE A IDENTIDADE

construtor da valorização da identidade do seu povo, também, nas suas diversas manifestações culturais, convida a todos os profissionais da educação, estudantes e famílias a se envolverem na ação aqui proposta, para a construção de vídeos retratando as diversas manifestações folclóricas do município.

CONCURSO AGOSTO CULTURAL

TEMA: FOLCLORE

TÍTULO: NO FOLCLORE, ATRIBUTOS DA IDENTIDADE

Objetivo Geral:

Valorizar as manifestações folclóricas que compõem o saber do povo sobradinhense, para o fortalecimento de sua identidade, através dos recursos midiáticos.

Competências Gerais:

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social e cultural para entender e explicar a realidade (fatos, informações, fenômenos e processos linguísticos, culturais, sociais, econômicos, científicos, tecnológicos e naturais), colaborando para a construção de uma sociedade solidária;
3. Desenvolver o senso estético para reconhecer, valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também para participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo;
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva;
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao seu projeto de vida pessoal, profissional e social, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade;
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de origem, etnia, gênero, orientação sexual, idade, habilidade/necessidade, convicção religiosa ou de qualquer outra natureza, reconhecendo-se como parte de uma coletividade com a qual deve se comprometer.



DINÂMICA DO CONCURSO

1. A proposta do CONCURSO AGOSTO CULTURAL , com o título “ No Folclore, Atributos da Identidade” será divulgada aos gestores e coordenadores pedagógicos, através de reunião online, na data de 06.08.2020.
2. Os professores deverão interagir com os estudantes, contextualizando o título da criação do vídeo. Explicar, sugerir, ajudar.
3. Durante a produção dos vídeos pelas crianças e demais estudantes, a SME estará postando vídeos e cards sobre a temática abordada no concurso, nas redes sociais.
4. Os estudantes poderão caracterizar-se de acordo com a apresentação cultural escolhida. E, caso a apresentação envolva mais de um participante, deverão utilizar máscara e manter a distância de, no mínimo, 1 metro entre si.
5. Os vídeos serão elaborados de 12 a 18 de agosto de 2020 e encaminhados à SME até a data de 20.08.2020.
6. A Comissão Julgadora será formada por membros da Secretaria de Turismo e Cultura do Município-Setuc (3 membros), Conselho Tutelar(1 membro), Conselho de Alimentação Escolar-CACs/FUNDEB(1 membro), Conselheiros de Alimentação Escolar-CAE(1 membro) e pessoas da comunidade sobradinhense com notório saber nas atividades culturais, em salas separadas, na Universidade Aberta de Sobradinho-Uab, com Carta Convite para todos.
7. De cada turma será escolhido o melhor vídeo, o mais criativo, mais rico em conteúdo e mais adequado ao contexto. Ter atenção ao conteúdo falado, pois as vezes um “não”, um “sim” ou alguma informação errada sobre o título faz a pontuação cair.
8. Escolhidos os vídeos, por turma, escolhe-se os 4(quatro) melhores vídeos da escola, por subdivisões das etapas de ensino, a serem encaminhados para a SME:
 - ✓ 4 vídeos da Educação Infantil-somente pré-escola;
 - ✓ 4 vídeos da Alfabetização-1º e 2º anos;
 - ✓ 4 vídeos do Fundamental I- 3º ao 5º anos;
 - ✓ 4 vídeos do Fundamental II- 6º ao 9º anos;
 - ✓ 4 vídeos da EJA;
 - ✓ 4 vídeos da Educação Especial.
9. A Comissão Julgadora avaliará e selecionará, por voto, os 4(quatro) melhores vídeos, por subdivisões das etapas de ensino, entre os vídeos de todas as escolas:
10. A premiação será feita na residência do estudante, no dia **06.09.2020**, em horário previamente marcado . Após isso, o vídeo da entrega da premiação será divulgado nas redes sociais.

SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
EDUCAÇÃO: NA DIVERSIDADE A IDENTIDADE

11. Os alunos que não tiverem acesso a um celular com internet para produzirem e enviarem o vídeo deverão receber a proposta da atividade por escrito, obedecendo a mesma data estipulada para o recebimento dos vídeos. Ou a escola criará outras estratégias para que todos os estudantes participem da criação dos vídeos com recursos tecnológicos disponibilizados pela escola, lembrando que nenhum aluno pode ser privado da aprendizagem;
12. No momento do envio dos vídeos pelos estudantes, deverá ser enviado, também, o **TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ (CRIANÇA/ADOLESCENTE)**, assinado pelos seus responsáveis, conforme cópia anexa.

13. A premiação será: **1º lugar: troféu identidade;**

2º lugar: medalha com certificado;

3º lugar: medalha;

4º lugar: medalha.

14. Dos critérios de avaliação dos vídeos:

- Os vídeos devem expressar, de maneira criativa, o título proposto;
- Os vídeos deverão ter, no máximo:
 - 8 minutos- danças e dramatizações de lendas;
 - 5 minutos- brincadeiras, cantigas de roda e cantigas de ninar, músicas folclóricas;
 - 3 minutos- linguagem folclórica (Literatura de Cordel, adivinhações, anedotas, provérbios, parlendas, trava-línguas).
- A avaliação dos vídeos terá como referências:
 - a) **Conteúdo**-o teor deve ser coerente com o título do concurso;
 - b) **Criatividade**-formas e recursos utilizados para produção do vídeo;
 - c) **Inovação/Originalidade**- O vídeo deve abordar o título, ressaltando novas ideias, formas, estratégias de apresentações folclóricas;Serão desclassificados os vídeos que: ultrapassarem o tempo previsto; apresentarem problemas técnicos/físicos; a temática que não esteja de acordo com a proposta;
- A pontuação deve ser distribuída de acordo com a tabela abaixo:

Crítérios	Pontuação
CONTEÚDO	40 pontos
CRIATIVIDADE	30 pontos
INOVAÇÃO/ORIGINALIDADE	30 pontos
TOTAL	100 pontos



REFERÊNCIAS

KESTERING, C.; LIMA, B. R. S.; RIBEIRO, D. F.; MAGALHÃES, R.P.; MONTEIRO, M. de L.O. Roda de Capoeira. **Trabalhos Completos**, UNIVASF, p. 199-214. Trabalho apresentado no Projeto Caatinga 2016, Sobradinho-BA.

PROJETO CAATINGA, 2016, Sobradinho-BA. Anais do Projeto Caatinga 2016. **Trabalhos Completos**, UNIVASF, maio 2016.

SILVA, Daniel Neves. **22 de agosto-dia do folclore**. Disponível em:
<https://escolakids.uol.com.br/datas-comemorativas/dia-do-folclore.htm>. Acesso em 03 ago. 2020.

SILVA, Daniel Neves. **Folclore: conceito, história, tipos, personagens**. Disponível em:
<https://brasilescola.uol.com.br/folclore>. Acesso em 03 ago. 2020.



TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ (CRIANÇA/ADOLESCENTE)

Eu, _____, brasileiro(a),
portador(a) de cédula de identidade nº _____, residente e
domiciliado(a) _____

_____, responsável legal pela criança/adolescente,
_____, portador(a) de cédula de identidade
nº _____, autorizo a gravação e divulgação em vídeo do nome, imagem, voz e
depoimentos da(o) criança/adolescente supracitada(o), bem como a sua veiculação em qualquer meio de
comunicação para fins de divulgação de eventos educativos da Secretaria Municipal de Educação de
Sobradinho-BA, sem quaisquer ônus e restrições. Fica ainda autorizada, de livre e espontânea vontade,
para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens e depoimentos da(o)
criança/adolescente supracitada(o), não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Sobradinho-BA, _____ de _____ de 2020.

Assinatura do(a) responsável legal

Assinatura da(o) criança/adolescente